

교육 과정 소개서.

The RED : 블리자드 라이팅 아티스트 : 이호성의 언리얼 엔진 라이팅.



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_red_lhs
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	8시간 22분
문의	강의 관련 전화 문의: 02-568-9886 수료증 및 행정 문의: 02-501-9396 / help.online@fastcampus.co.kr

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대 에 나의 스케줄대로 수강
------------	---

원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
---------------	---

무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생
-----------	--



강의목표

- 다양한 상황별 실습을 함께 진행하면서 실질적인 기술에 대한 테크니컬한 노하우도 함께 알아봅니다. 그리고 가장 기초적인 이론과 실습을 통해서 좋은 라이팅의 시작점을 함께 찾아봅니다.
-
- 여러 시간대를 나타내기 위해서는 빛의 각도와 톤을 활용해 분위기, 심도, 질감을 다르게 표현해야 합니다. 예제를 통해 시간대별 라이팅을 실습해보고 빛의 각도와 색에 따라 어떻게 다르게 표현되는지 자세히 알아봅니다.
- 빛의 밝기와 강도에 따라 다양한 분위기를 연출할 수 있습니다. 하나의 빛 또는 상반되는 빛의 색을 혼합해 사용하면서 다양한 무드를 조성해봅니다.
- 배경 라이팅 작업을 할 때는 심도와 질감을 잘 표현해야 합니다. 전경, 중경, 배경 등 광량과 톤에 따라 입체감과 질감을 디테일하게 표현하는 방법을 배워봅니다.
- 컬러팔레트를 활용한 라이팅, 배경의 구성요소에 따라 달라지는 라이팅 등을 연습해봅니다.

강의요약

- CG 작품에서 라이팅은 조명과 색을 활용해 화면에 사실감과 깊이, 입체감을 더하는 역할을 하며, 더 나아가 작품의 전개에 따라 분위기나 상징성 등을 통해 이야기에 생명력을 불어주는 연출을 합니다. 라이팅 입문자와 현업자, 그리고 다른 CG 파트의 데모릴을 준비하는 모든 분들이 쉽게 이해할 수 있도록 핵심적인 이론과 실습만 준비했습니다.
- 어느 씬이든 라이트를 넣는 것 자체는 어렵지 않은 일이지만, 상황에 따라 분위기와 목적에 가장 적합한 최상의 라이팅을 만들어 내는 것은 매우 어렵고 섬세한 작업입니다. 최상의 라이팅을 만드는 과정에서 이호성 라이터가 작업할 때마다 체크하는 기초적이면서도 핵심적인 11가지 이론 리스트를 알려드립니다!
- 영화와 게임 라이팅의 기본 원칙은 같지만, 라이팅의 역할에는 다소 차이가 있습니다. 실제와 같은 사실적인 화면을 추구하는 영화 라이팅과, 플레이어의 몰입을 유도하는 창의적인 게임 라이팅의 차이점을 자세히 알아봅니다. 더 나아가 각 분야 사이에서 고민 중인 사람들을 위해 업계를 넘나들면서 얻은 라이팅 경험과 인사이트를 공유해드립니다.



강사

이호성

약력

- 2020 ~ 현재
 - Obsidian Entertainment(Microsoft Studio) / Sr. Lighting Artist
 - Unannounced title (Xbox Game)
- 2016 ~ 2020
 - Highmoon Studio(Activision Blizzard) / Sr. Lighting Artist
 - Call of duty : Black Ops 5 “Mount Yamantau”
 - Call of duty : Modern Warfare
 - Call of duty : Black Ops 4
 - Destiny 2 : Forsaken
 - Call of duty : Infinite Warfare
 - Destiny 2
- 2015
 - Nexon Korea / Art Director
 - Unannounced title (PC Online MMORPG)
- 2014 ~ 2015
 - Ready At Dawn / Sr. Lighting Artist
 - The Order: 1886
- 2012 ~ 2013
 - Quantic Dream / CG Supervisor
 - Unannounced PS4 project
 - Dark Sorcerer (PS4 Tech Demo on E3 2013)
- 2008 ~ 2012
 - BLIZZARD ENTERTAINMENT / Cinematic Artist
 - Diablo III (Game Cinematic)
 - VES Award winner for 2012 game cinematics
 - Starcraft II (Game Cinematic, In-Game cinematic lighting)



CURRICULUM

라이팅이란

01.

Intro

파트별 수강시간 00:13:50

CURRICULUM

[이론] 라이팅 기본 개념, 조명과 초점

[실습] 3 Point Lighting

02.

라이팅 1

파트별 수강시간 00:59:40



CURRICULUM

[이론] 빛과 형태, 빛과 그림자

[실습] 빛과 그림자를 이용해 빛으로 페인팅하기

03.

라이팅 2

파트별 수강시간 00:46:25

CURRICULUM

[이론] 빛의 방향

[실습] 빛의 방향을 고려한 캐릭터 및 배경 라이팅

04.

라이팅 3

파트별 수강시간 00:49:46



CURRICULUM

[이론] 라이팅의 심화기술
[실습] 심화 기술을 활용한 실내 조명 연출

04.

라이팅 4

파트별 수강시간 00:52:16

CURRICULUM

[이론] Lighting & Composition
[실습] 빛 sculpting을 통한 배경 라이팅

05.

라이팅 5

파트별 수강시간 00:32:34



CURRICULUM

[이론] Light & Color, Color Palette

[실습] 컬러 및 컬러 팔레트를 이용한 실습

05.

라이팅 6

파트별 수강시간 00:37:03

CURRICULUM

[이론] 시간에 따른 조명 이해

[실습] 시간에 따른 배경조명 실습

06.

라이팅 7

파트별 수강시간 00:38:32

CURRICULUM

[이론] 조명과 노출의 이해

[실습] 노출을 다뤄보는 실습

07.

라이팅 8

파트별 수강시간 00:39:10

CURRICULUM

[이론] 라이팅과 분위기 / Photo-real vs Creative 라이팅

[실습] 호러 vs 명랑 분위기 라이팅

08.

라이팅 9

파트별 수강시간 00:33:30

CURRICULUM

09.

라이팅 10

파트별 수강시간 00:42:44

[이론] Postprocess(포스트이펙트)_Atmosphere, lens flare, color grading, Depth of field

[실습] 조명에서 2% 부족할 때 마무리하기

CURRICULUM

10.

라이팅 11

파트별 수강시간 00:35:48

[이론] 이야기 전달을 위한 라이팅

[실습] 스토리텔링 실습



CURRICULUM

앞으로 무엇을 더 해야 하는가?

11.

Outro

파트별 수강시간 00:21:05

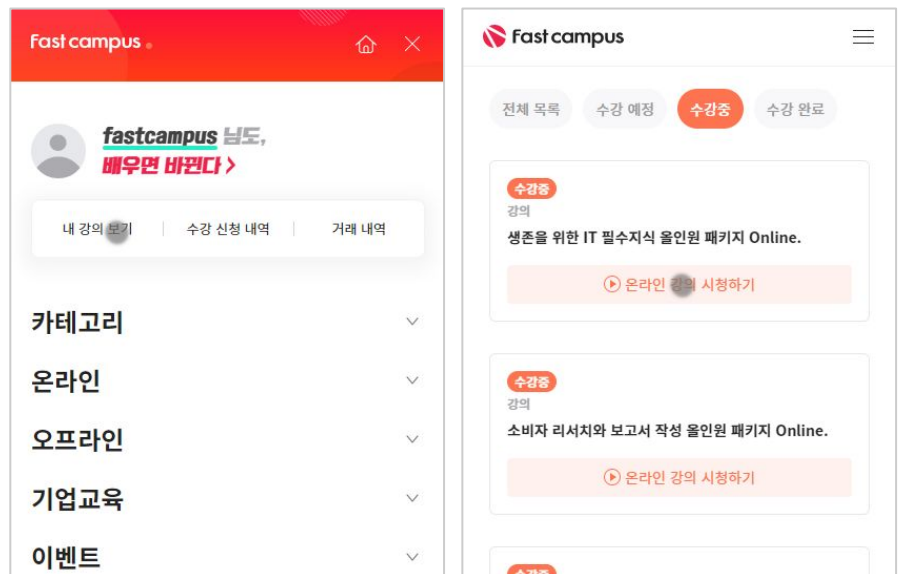


주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 아이디 공유를 금지하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.